SUPLEMENTO GRATUITO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº 17 • SEPTIEMBRE 1997





• PLAYSTATION
SATURN

SAMURAI SPIRITS RPG

Los personajes de la popular saga de lucha de SNK protagonizan uno de los títulos de rol más esperados y espectaculares del año.

SALAMANDER DELUXE PACK+

• PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS' 96

El crack de Neo Geo CD irrumpe con fuerza en la máquina de Sony a través de una soberbia conversión.

PUZZLE ARENA TOSHINDEN

FOREVER WITH YOU PUZZLE

ZERO DIVIDE 2

• SATURN

CAN CAN BUNNY

WAKU WAKU SEVEN

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EXCLUSIVAS PARA JAPANMANIA

MANGAZONE

• PLAYSTATION

GHOST IN THE SHELL

Kodansha une sus fuerzas a SCE para dar forma a la obra más conocida de Masamune Shirow.

SUPERMANGA

• PAPELES AMARILLOS



• VIDEO GIRL LEN

• NEOGENESIS EVANGELION

• VIRTUA FIGHTER

• MANGAKA •

Decimocuarta entrega del juego de cartas coleccionables.



NIPON GIRLS

博 坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

TOYA HARADA

"AL ABANDONAR LA HABITACION, ESTABA LLENITA DE PELO"

La señorita Harada cometió un error de principiante en el mundo de la hostelería al permitir a **The Punisher** utilizar la bañera sin redecilla. El resultado de aquel jabonoso chapuzón repleto de fricciones fue una bañera rebosante de pelo y tres barrios japoneses con problemas en sus cañerías. Otra víctima del «Rey del Vello» fue la toalla que ahora parece un lomo de armiño.

Lo que parece la cinta del pelo es, en realidad, una liga de The Punisher tras una noche de baile «agarrao». Toya es tan calva como una mona.

がなの

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado: **ANIME:** Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma... **OTAKU:** Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño y maquetación: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Roberto Serrano, Lázaro Fernández, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

鳥坂田博信堀雄

ALERTA ROJA

LAS OTRAS INVASIONES

NEKO

de Camaleón Ediciones

Por si no visitáis la librería especializada que tenéis «taaaan» cerca de casa. Por si no estáis metidos en el mundo de los fanzines. Por si sólo sabéis lo que ocurre en nuestro país... os informo de la existencia de revistas de pequeño tiraje, pero gran calidad, destinadas a los otakus más recalcitrantes. Entre ellas destaca NEKO, una de las primeras y sin lugar a dudas la realizada con mayor profesionalidad. Y medios.

NEKO es una revista de **Camaleón Ediciones**, un enigmático sello en torno al cual se reúnen algunos de los mejores profesionales del cómic de **Barcelona**. Por eso pueden permitirse el lujo de contar con una mascota dibujada por **Ismael Ferrer**, articulistas de **Planeta** como **Ana María Meca** o **Annabelle Petit**, e información urgente del mercado japonés -cotilleos incluidos-. Por si fuera poco, tienen el acierto de meterse habitualmente con nuestro Augusto Coordinador (hay quien dice que la M de **Montané** ya es como la M de **Fritz Lang**). Cosa que, francamente, nos enternece. ¿Precio, páginas...? Variables, dependiendo de la cantidad de novedades y las ganas de sus jóvenes responsables. También se agradece.



■ *NEKO. Camaleón Ediciones. C/ del Vent nº 41, Bajos, 08031 Barcelona.*

UN PACK MUY ESPECIAL. La conmemoración de los diez años de existencia de Rockman/Megaman parece no tener fin. El último episodio lo protagoniza la versión ***Saturn*** de **ROCKMAN X4**, que acaba de salir al mercado japonés en un *Special Limited Pack*, que incluye un muñeco de la colección *Mega Armor Series* de **Bandai**. En lo referente al juego, **ROCKMAN X4** es una auténtica pasada en gráficos y jugabilidad, a años luz del churresco ROCKMAN X3. De verdad, muy bueno.





CAÑA AL ROBOT. Acostumbrados ya a las «perrescas» adaptaciones de la saga Gundam, el último lanzamiento de **Bandai** para ***PlayStation*** ha caído en la redacción como una bomba. Protagonizado por diez «robozes» asombrosamente animados y de un tamaño considerable, **GUNDAM THE BATTLE MASTER** es un sorprendente arcade de lucha que supera en el aspecto técnico a la mayoría de los títulos de este género que invaden el mercado. Estad atentos al próximo número.



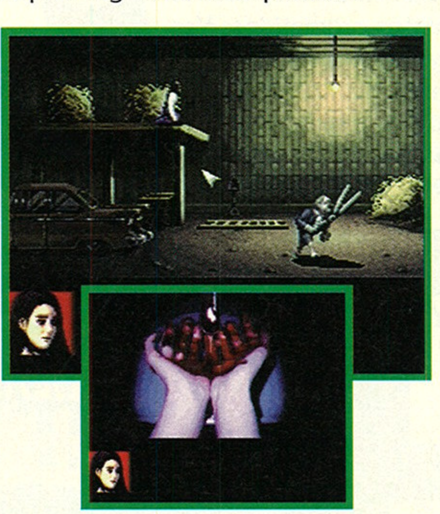
AQUELLOS CHIFLADOS EN SUS LOCOS CACHARROS

Si creías que estaba todo inventado en cuanto a juegos de carreras, deberías echar un vistazo al último lanzamiento de **Xing Entertainment** para *PlayStation*. **RECIPROHEAT 5000** da una nuevo giro al género al presentarnos una trepidante y superadictiva competición entre diez aviones diferentes (todos ellos clásicos de la aviación, como el Zero japonés, el Messerschmitt, el Spitfire, el P-51 Mustang o el biplano Pitts) por cuatro circuitos cerrados. Incluye además un modo para 2 jugadores en *Split Screen* en el que ambos pueden utilizar todo tipo de artimañas para llegar a la meta primero.

EL TERROR ORIGINAL LLEGA A PSX.

La fiebre CLOCK TOWER continúa haciendo estragos en tierras niponas. La última muestra de ello es el lanzamiento por parte de **Human** de la adaptación para ***PSX*** del CLOCK TOWER original de **SFC** al módico precio de 3800¥. Salvo la incorporación de una *intro* generada por ordenador y algunos efectos de sonido nuevos, el juego es absolutamente idéntico al de ***Super Famicom***, para alegría de los fans del «Tijeritas». Ojala el previsible éxito de CLOCK TOWER 2 en **Europa** anime a alguna compañía a traer la primera parte.







YELLOW FLASHES

がなのまちネ

ナ・・・ナントイウ　魔力ダ！
近ヅクコトスラ・・・デキナイ！

Tras un retraso de más un año respecto a su fecha inicial de lanzamiento, el 27 de Junio pasado salió a la venta en tierras niponas el *RPG* de SAMURAI SHODOWN en los tres formatos prometidos: ***Neo Geo CD***, ***Saturn*** y ***PlayStation***. Aunando elementos de Rol con otros extraídos de los arcades de lucha, **SHINSETSU SAMURAI SPIRITS BUSHIDOHRETSUDEN** reune todo el elenco de la célebre saga de **SNK** para dar forma a un trepidante *RPG* dividido en dos historias totalmente independientes. La primera de ellas (con seis prólogos diferentes, dependiendo del personaje elegido) nos enfrenta a Shiro Tokisada Amakusa (el malvado por excelencia de la saga SHODOWN). La segunda, un verdadero *Tour De Force* de dificultad manifiesta, nos presenta a un nuevo miembro de la familia **SNK**, Mizuki Rashoshin, un siniestro monje empeñado en resucitar a Ambrosia, el Dios de la Oscuridad. Con batallas tipo FINAL FANTASY, pero con la novedad de poder ejecutar las magias como si fueran llaves de un arcade de lucha, **BUSHIDOHRETSUDEN** comienza con la elección de personaje entre seis diferentes (Haohmaru, Genjuro, Nakoruru, Ukyou, Galford y Cham Cham). La aventura en solitario dura poco, ya que más adelante podremos unir nuestras fuerzas con otros dos luchadores, formando un trío invencible con el que surcaremos el mundo entero.

タンゲレ　アーラ

サムライスピリッツ
武士道烈伝

カムイ　リムセ

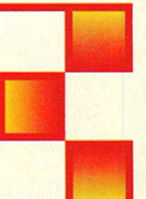
これは、箱根の関所しか
越えられない手形じゃないか

BUSHIDOHRETSUDEN ESTA DIVIDIDO EN DOS HISTORIAS TOTALMENTE DIFERENTES, UNA DE ELLAS CON SEIS PROLOGOS DIFERENTES, DEPENDIENDO DE NUESTRO PERSONAJE.















CD がなの ROM

- PSX-SATURN
- SNK

Pese a algunos defectos, como la carga desde CD al entrar o salir de una casa o antes de cada pelea, **BUSHIDOHRETSUDEN** es un grandísimo juego. Ya no sólo por sus preciosos gráficos, detallistas al máximo, sino por la gran variedad de situaciones que presenta, como las dos historias diferentes y los seis prólogos o su extraordinaria banda sonora, extraída de los diversos temas de la saga de lucha. La pena es que si este juego hubiera visto la luz en su momento hace un año, seguro que habría cosechado un éxito mayor del que va deparar en un mercado obsesionado con FINAL FANTASY VII. Eso sí, no deja de ser una compra esencial para los fans del *RPG*, y cómo no, para todos aquellos fanáticos de la saga SHODOWN. Y que se preparen los demás, ya que según dicen, **SNK** está ultimando ya FATAL FURY RPG.

NEMESIS

EN LA TABERNA PODREMOS ENCONTRAR COMPAÑEROS PARA NUESTRA AVENTURA ENTRE TODO EL ELENCO DE S. SHODOWN.











BASARA SERA UN INESPERADO ALIADO EN UNO DE LOS COMBATES MAS DECISIVOS DEL JUEGO. TODA LA AYUDA ES POCA.



Cada vez son más los títulos de temática adulta que aparecen en el catálogo japonés de Saturn. En la mayoría de los casos se trata de conversiones provenientes del mundo del PC. El erotismo vende.



CD がなの ROM

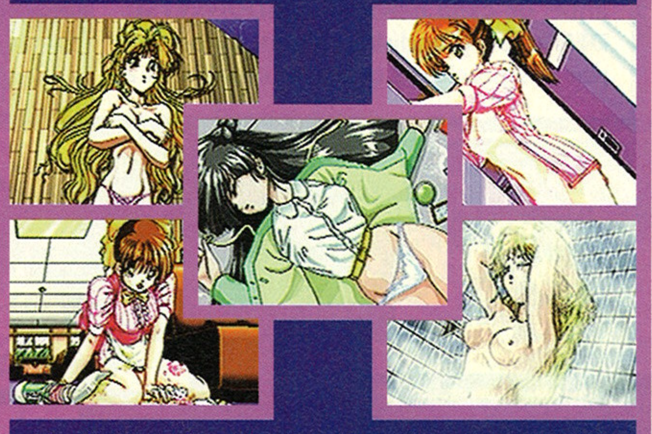
SATURN

KID

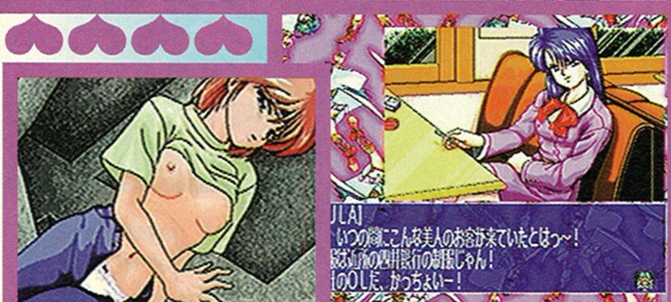


En vista de la excelente acogida que tuvo nuestra pequeña revisión del genial IF, hemos decidido tirarnos a la piscina para ofreceros imágenes de otro título para ***Saturn*** de temática adulta, pero mucho más subido de tono. La etiqueta «mayores de 18 años» que adorna la carátula de **CAN CAN BUNNY** es todo un presagio de lo que nos espera en esta aventura gráfica de



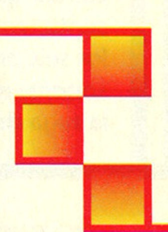


Kindle Imagine Develop, basado en una popular saga de *OVAS* eróticos. Dividido en tres historias diferentes, **BUNNY** no se corta un pelo en el aspecto gráfico, elevando la temperatura del jugador a límites insospechados (sobre todo aquellos que tengan la suerte de poseer ligeros conocimientos de japonés). Sin duda, el juego que nunca te comprarían tus padres. **NEMESIS & DOC**



CAN CAN BUNNY







博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

TEAHMO KRAHTER

"LA SIMPATIA Y SU IRREGULARIDAD FACIAL ME PRIVA"

No, amigos. Tras años pensando que **Mayerick** se iba a retozar a La Mancha, resulta que donde iba era a Lah Manxha, región norteña de **Japón** donde daba buena cuenta de la nipona que tenéis en la imagen. Si os fijáis en su camiseta, podéis leer palabras como «sex» y las últimas letras de «Mayeric», lo que prueba las golferías de nuestro St. Andrews andante.

がなの

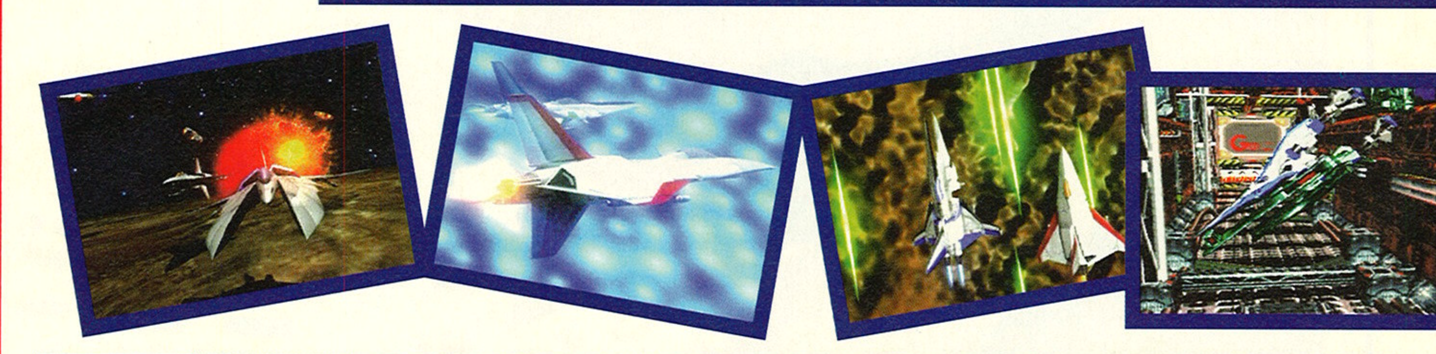
SALAMANDER 2 *1996*







Despues de la recopilación de PARODIUS, TWIN BEE y GRADIUS, tan sólo hace mes y medio vio la luz en **Japón** el esperado **SALAMANDER DELUXE PACK PLUS**, donde se dan cita el mítico SALAMANDER de verano del 86, LIFEFORCE (la versión americana que incluía un entorno gráfico retocado y el sistema manual de *power-up* que aparecía un año después) y la espectacular segunda parte (SALAMANDER 2) que visitó los salones recreativos a principios del pasado año en **Japón**. La característica más distintiva de esta saga, y que le diferenciaba de GRADIUS, era la alternancia de fases horizontales con verticales y la aparición del segundo jugador simultáneo. Estos dos detalles y los variados *Final Bosses* le hicieron triunfar en ***coin-op*** y también en su posterior conversión a otros sistemas (no olvidar el genial LIFEFORCE de ***NES***). Las diferencias entre la versión ***Saturn*** y ***PSX*** de la recopilación de **Konami** se reducen a mayor calidad en las *intros* y *extros* en ***PSX*** y algunas opciones exclusivas para cada versión. Los dos primeros clásicos de mediados de los 80 permanecen inalterados de su formato original (incluso se emula el *slowdown*) y



LIFEFORCE *1987*

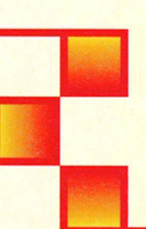




SALAMANDER DELUXE PACK +





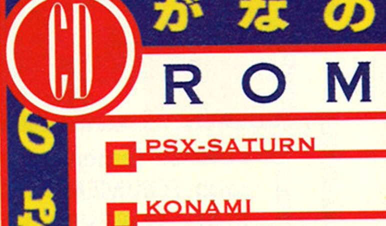






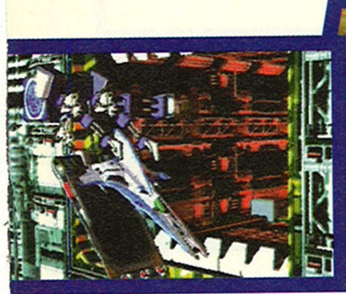


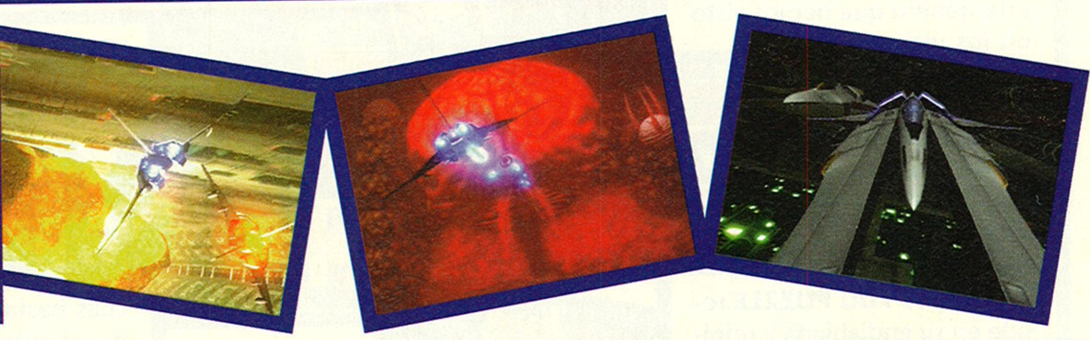




PSX-SATURN

KONAMI





SALAMANDER *1986*



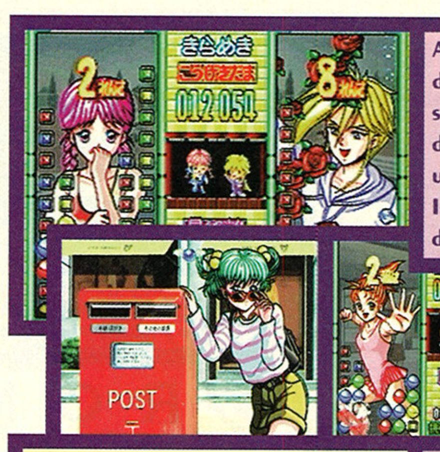




en ellos encontraremos un completo menú de opciones disponible. SALAMANDER 2 es un verdadero *shoot'em-up* de 32 *bits* muy en la línea del inimitable PULSTAR de **Aicom,** con *intros* y gráficos renderizados, un espléndido colorido, multiples planos de *scroll* y bonitos *Final Bosses,* aunque ligeramente corto y fácil de completar. Pero para eso esta el modo especial *Loop2,* que una vez finalizado el juego nos obligará a completarlo de nuevo con un solo *continue* y presenciar nuevos enemigos, patrones de ataque y exclusivos *remixes* musicales de la saga. Otro detalle es la incorporación dos bonitas *intros* para presentar el preciado *pack,* incluidas las carátulas originales y fechas de aparición de los SALAMANDER, y un completo *test* de BGM´s en cada juego. Es de suponer que esta sabrosa recopilación no aparecerá en **Europa**. Una auténtica pena y el triste castigo por vivir a este lado del globo terráqueo.

THE ELF





Además del modo competitivo, se incluye un modo puzzle para un jugador, en la línea del GEM'X de Amiga.









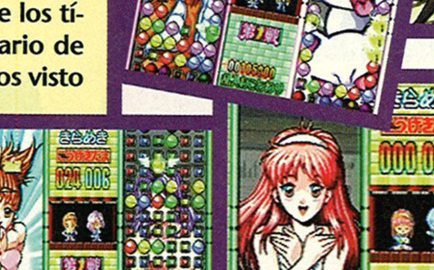
CD ROM

PLAYSTATION

KONAMI

El elenco femenino de la saga TOKIMEKI MEMORIAL: FOREVER WITH YOU se apunta a la moda de los puzzles para ofrecernos uno de los títulos más revolucionario de este género que hemos visto en los últimos meses. Aunque toma la apariencia de un nuevo clon de PUYO PUYO, la principal novedad de **FOREVER WITH YOU PUZZLE** reside en su endiablada y original mecánica. Las fichas no caen desde arriba de la pantalla, sino que aparecen por hileras en la parte de abajo. Con la ayuda de un cursor debemos intercambiar las fichas hasta juntar tres o más de un mismo color, iniciando una reacción en cadena que, como en el caso de SUPER PUZZLE FIGHTER X, se traduce en una sucesión de *combos* y lluvia de fichas sobre el panel rival. Además del modo de juego *versus*, **Konami** ha incluido otra modalidad de puzzle mucho más relajada, para un único jugador, en el que los reflejos y la lucha contra el crono dejan paso a la estrategia. Dada la gran acogida que tienen este tipo de juegos, no sería una locura pensar en un lanzamiento de **FWY PUZZLE** a escala mundial. El tiempo lo dirá.

NEMESIS









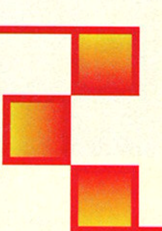




Fefa revolucionó el bingo parroquial al cantar los números en sujetador. Las taquicardias se cuentan a pares.

FOREVER WITH YOU PUZZLE







鳥坂田博信堀雄

AKEMI AYAKI

"ES UN REGALO DE MI ABUELA Y NO LO LAVO POR RESPETO"

Pese a las insistentes peticiones del Museo Nipón de Restos Antropológicos, Akemi se niega a prestar su sillón. Según los expertos, debajo de sus cojines es muy posible que se encuentren valiosos restos de civilizaciones antiguas. Según la policía, es también muy posible que allí se encuentre Kacho Shiesta, un antiguo novio suyo desaparecido una tarde hace trece años.

Aunque todos estén obcecados con el sillón, lo cierto es que la moqueta, sin ser regalo de su abuela, debe tener tantos o más restos de gran interés.

がなの







CD ROM

PLAYSTATION

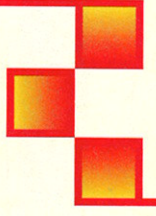
TAKARA

Era cuestión de tiempo que alguna otra compañía siguiera los pasos de **Capcom** y su SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO. En este caso ha sido **Takara** y su no menos popular saga TOSHINDEN, cuyo elenco de luchadores vuelve a adoptar el look *SuperDeformed* tras el fallido NITOSHINDEN. Eiji, Ellis, Sofia, Duke y Kajin de TOSHINDEN, Chaos, Tracy y Vermillion de TOSHINDEN 2, Shizuku de TOSHINDEN 3 y RIPPER del TOSHINDEN URA dejan por un momento las luchas *3D* para protagonizar un divertido puzzle. Otro de tantos clones del clásico PUYO PUYO, cuya principal novedad reside en ser el primero que permite, como en KING OF FIGHTERS, formar equipo con otros luchadores. Intercalando pequeñas secuencias cómicas, como en S.P. FIGHTER II TURBO, **PUZZLE ARENA TOSHINDEN** basa todo el peso del juego en las numerosas magias que puede ejecutar el jugador para «hacer la puñeta» al contrario. No es una idea muy original, pero creedme, funciona. Y es terriblemente adictivo.

NEMESIS

PUZZLE ARENA TOSHINDEN







鳥坂田博信堀雄

VOYASHEM TALMEAKY

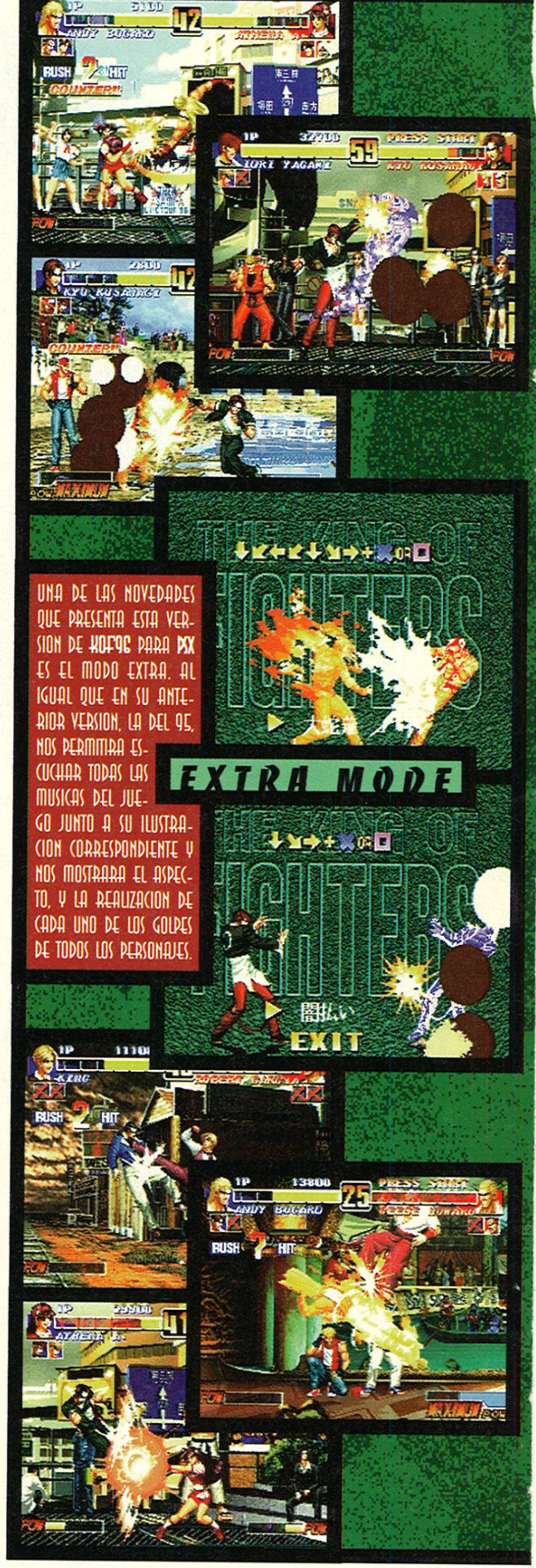
“OCURRA LO QUE OCURRA, YO SIEMPRE ME SIENTO BIEN”

Los rumores de una posible fuga de nuestro escanista Alex Arriaga han desatado todo tipo de reacciones. Por un lado, la policía ha aumentado la vigilancia en los autobuses ante un más que previsible aumento de robos de cartera. Por otro, la moza de la foto se ha enganchado al futuro asiento libre y se niega a soltarlo (y eso que hemos probado incluso a besarla). Pues nada.

Según los expertos, la temperatura del asiento dentro de 3 años será igual a la de la cara interior de los muslos de Arriaga tras 1/4 de hora de footing.

がなの





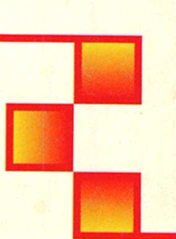
UNA DE LAS NOVEDADES QUE PRESENTA ESTA VERSION DE KOF'96 PARA PSX ES EL MODO EXTRA. AL IGUAL QUE EN SU ANTERIOR VERSION, LA DEL 95, NOS PERMITIRA ESCUCHAR TODAS LAS MUSICAS DEL JUEGO JUNTO A SU ILUSTRACION CORRESPONDIENTE Y NOS MOSTRARA EL ASPECTO, Y LA REALIZACION DE CADA UNO DE LOS GOLPES DE TODOS LOS PERSONAJES.

Al fin llega hasta nosotros una de las conversiones más esperadas por los usuarios de ***PlayStation*** aficionados a los juegos de lucha, **KOF'96**. Al contrario de lo que ocurrió con el anterior KING OF FIGHTERS de ***PSX***, el 95, en esta nueva entrega todas las características de la recreativa han sido incluidas en esta versión, cuidando especialmente, como era de esperar, la jugabilidad, punto no muy trabajado en el anterior KOF para los 32 *bits* de **Sony**. Como siempre, el apartado gráfico ha sido ligeramente modificado, ya que, debido a la gran falta de memoria *RAM* de ***PSX*** con respecto a ***Neo Geo CD***, se ha tenido que cortar algunos *frames* de los personajes para lograr una fluida animación, algo que pasa casi desapercibido si no has jugado hasta la saciedad a la versión de ***Neo Geo***, ***NGCD*** o recreativa. Con respecto al manejo, **KOF'96** era famoso entre la



KING OF FIGHTERS' 96





CD ROM

- PLAYSTATION
- SNK

INTRO

ESPECIALES

AL IGUAL QUE EN REAL BOUT FATAL FURY, TODOS LOS PERSONAJES POSEEN NADA MÁS Y NADA MENOS QUE DOS ESPECIALES: EL NORMAL Y EL POTENCIADO. EL NORMAL SE REALIZA IGUAL QUE EN KOF95, CON LA BARRA DE PODER EN MAXIMUM O CON MENOS DEL 25% DE ENERGÍA. SI AMBAS COSAS OCURREN A LA VEZ, PODREMOS EJECUTAR EL POTENCIADO.

gente que lo jugaba en los salones recreativos por su dudoso control y su dificultad para ejecutar golpes especiales. En esta versión para ***PSX***, esta carencia de control ha sido mermada, haciéndolo casi más manejable incluso que el de ***Saturn***, cuya versión había sido mejorada en este aspecto. La inteligencia y dificultad de la *CPU* ha sido exageradamente aumentada con respecto al anterior KOF para ***PlayStation***, cuyos luchadores eran inútiles. De hecho, esta versión es posiblemente la más difícil de todas las existentes. Como único fallo, señalar que es un 10% más lenta que la de ***Neo GeoCD***.

DOC



NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

YAMATA ENDOH

"DOC NO ES BAJITO, ES QUE NO LE GUSTA DESTACAR MUCHO"

Sabíamos que algún día alguien acabaría por encontrar algo bueno en ese micro-colaborador llamado **Doc**. Hasta la fecha, en esta redacción sólo se le había reconocido el hecho de ser el primero en acercar los videojuegos a los pigmeos... pero es que a él le pillaba realmente cerca. Como aquí no medimos a nadie por su talla, os diremos que es casi, casi como una persona.



Cuando jugar con el conejo ya no le divierte, Yamata la toma con el chiquitín de SUPER JUEGOS. Doc tiene menos pelo pero chilla igual si le muerdes.

が な の

がなの





がなの
ROM
SATURN
SUNSOFT

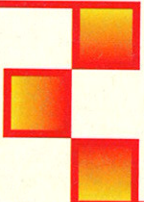
LOS ESCENARIOS HAN PERDIDO RESOLUCIÓN PARA HACER MÁS RÁPIDOS LOS EFECTOS DE ZOOM.

Al fin **Sunsoft** se decide a convertir a un soporte doméstico, aparte de ***Neo Geo*** cartucho, su segundo juego de lucha para el soporte de **SNK**. Los usuarios de ***Saturn*** pueden sentirse orgullosos, ya que **WAKU WAKU 7** no ha llegado a salir ni en ***Neo Geo CD***. Similar en algunos aspectos a GALAXY FIGHT, **WW7** es uno de los juegos de lucha más coloristas y mejor animados que existen. Todos los personajes del juego son físicamente muy diferentes, sobre todo el jefe final, Fernandeath, el cual en determinados momentos ni cabe en la pantalla. *Combos*, especiales y los impresionantes *supers*, se dan cita en un juego cuyo fallo más notable es alguna que otra ralentización debido al tamaño de algún personaje. **DOC**



WAKU WAKU SEVEN





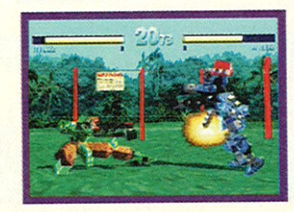
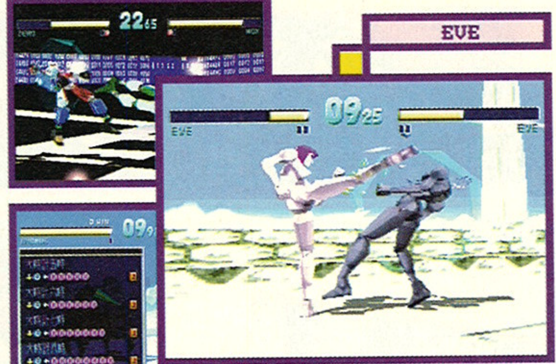


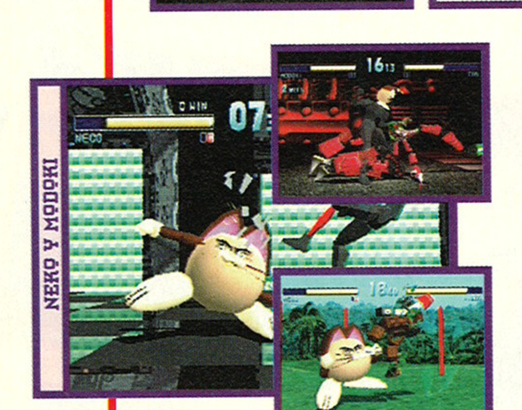



CD-ROM

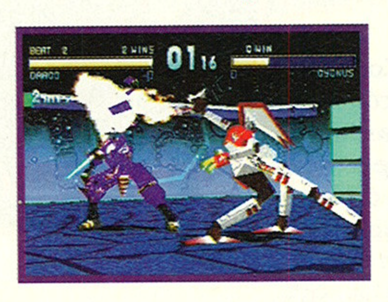
PLAYSTATION

ZOOM

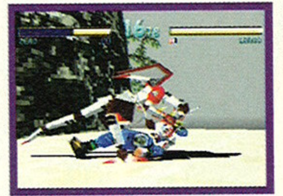


Los integrantes de **Zoom** vuelven a deleitarnos con la segunda parte de ZERO DIVIDE. Aunque su nombre no está en el Olimpo de los juegos de lucha, la calidad que atesora **ZERO DIVIDE 2** no ha pasado desapercibida entre los miembros de esta redacción.

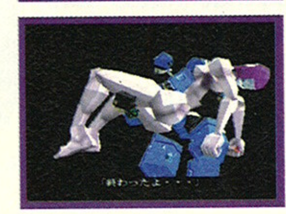
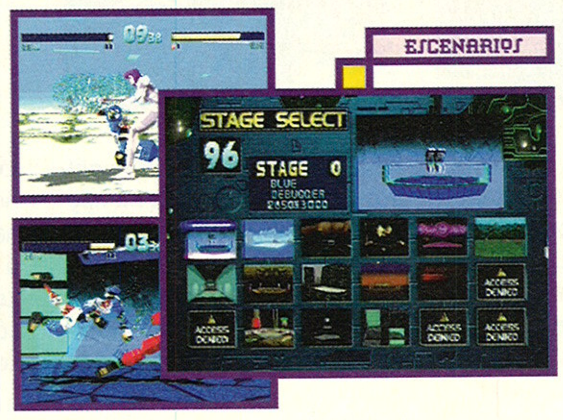


Escenarios que poco tienen que envidiar a lo visto en TEKKEN 2, animaciones impresionantes para todos los personajes y, por supuesto, el aliciente de luchadores y escenarios ocultos han sido tratados con maestría por los programadores de **Zoom**. Tal y como ocurría en la primera entrega, se ha incluido a la mascota de la compañía, el gato Neko, como uno de los luchadores secretos del juego. En lo que se refiere a las melodías, han mejorado bastante respecto a ZERO DIVIDE, destacando la del escenario de Eve que es una auténtica pasada. Esperamos que alguien lo distribuya en nuestro país para que todos disfrutemos con un título que merece ocupar un lugar en nuestra colección.

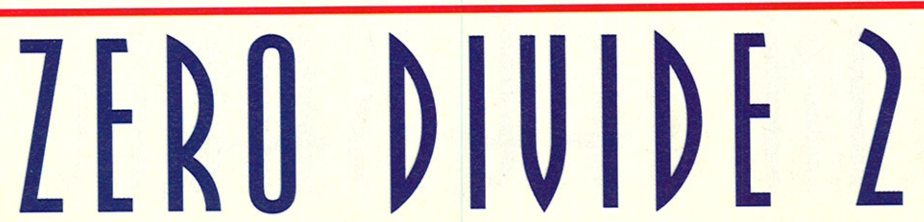
R. DREAMER



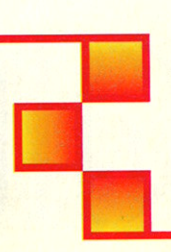


EN LA MODALIDAD PARA DOS JUGADORES EXISTE LA POSIBILIDAD DE ESCOGER ESCENARIO, PERO ALGUNOS NO ESTARAN ACTIVADOS HASTA QUE HAYAS ENCONTRADO LA FORMA DE ESCOGER A TODOS LOS PERSONAJES.







島坂田博信堀雄



La unión de **Kodansha**, (editora del cómic original de **Masamune Shirow**) y **Sony Computer Entertainment** ha dado como resultado una de las adaptaciones de manga a videojuego más ambiciosas de cuantas se han visto en el saturado mercado nipón. Con una calidad gráfica y sonora a la altura de las mejores producciones de **Sony**, **KOOKAKU KIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL** llega a **PlayStation** avalada no sólo por el éxito de la obra impresa de **Shirow,** sino también por la enorme popularidad de la película de animación en todo el mundo, la cual llegó a alcanzar en **EE.UU.** el número uno en el *Billboard Video Chart*. Aquí fue editada por **Manga Vídeo** y emitida por **Canal +** las pasadas Navidades. Precedido de una *intro* de las que dejan sin aliento (ríete tú de la película), **GHOST IN THE SHELL** nos pone a los mandos de *Fuchikoma*, el sofisticado robot que sirve de vehículo y escolta a **Motoko Kusanagi** y el resto de miembros de la patrulla *Ghost*. Dotado de dos potentes ametralladoras y un número ilimitado de misiles, *Fuchikoma* es capaz de desafiar las leyes de la gravedad gracias a sus potentes patas que le permiten alcanzar los edificios más altos, pudiendo incluso caminar por los techos como si nada. La mecánica del juego se podría definir como un DOOM, pero con misiones. Doce, para

Para el Fuchikoma no hay obstáculo ni superficie inalcanzable. Es un tigre.

GHOST IN THE SHELL



Título imprescindible para los amantes del manga, y uno de los mayores éxitos del pasado año en el mercado del vídeo, KOOKAKU KIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL, la obra cumbre de Masamune Shirow, llega a PlayStation de la mano de Kodansha y SCE. El cómic ya era bueno, pero el juego es increíble.

MANGAZONE

• por NEMESIS •

ser exactos. Algunas, como *Chase I* y *Chase II* son persecuciones a toda velocidad que tienen como única meta sobrevivir y acabar con el jefazo de turno. Pero otras, la mayoría, transcurren en escenarios urbanos, en los que *Fuchikoma* deberá localizar y eliminar determinados objetivos. Este es el caso de la quinta fase *An Invisible Shadow*, una espectacular ciudad en la que podremos movernos con entera libertad. **SCE** ha querido que está no sea otra de tantas adaptaciones de manga, por lo que **GHOST IN THE SHELL** está dotado no sólo de unos gráficos grandiosos, sino de detalles tan meritorios como la posibilidad de jugar en televisiones de formato 16:9 o una tercera modalidad de sonido, el *3D Effect Stereo*, que hace esencial el conectar la ***PlayStation*** a un equipo de música. La calidad del producto es tal, que casi estamos seguros en afirmar que muy pronto volveremos a oir hablar de **GHOST IN THE SHELL**. Tal vez para su lanzamiento en **Europa**.

La sexta misión nos deparará una espectacular persecución por carretera con tanques, motos y helicópteros.

鳥坂田博信堀雄

EL CONTESTADOR



SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

☎ PIIIP Mensaje de **Antonio Luengo (Madrid)**. ANI MAYHEM, el juego de cartas coleccionables del que ya os hablé hace unos meses, no va a ser editado en **España**. ¡Lástima! A ver si la nueva ampliación con los personajes de DRAGON BALL convence a algún editor con ganas de sacarse unas pelillas. Y por cierto. ¿De dónde ha salido eso de que **Son Gokuh** está a punto de abandonar el mercado anglosajón? Según mis informaciones, sus colecciones empiezan a venderse de lo lindo en los **Estados Unidos**... hasta el extremo de despertar un discreto interés en **Hollywood**.

☎ PIIIP Mensaje de **Oriol Guzmán (Barcelona)**. FLASH GORDON, el nuevo FLASH GORDON, que ha emitido **Canal +** por las mañanas, nada tiene que ver con lo que entendemos por anime –aunque guarda una cierta similitud estilística; ese **Flash** salido de EVANGELION, ese **Zarkov** postmoderno...–. Se trata de una producción francesa que contó con el beneplácito de la **Heast Corporation**, que es quien ostenta los derechos del cómic de **Alex Raymond**. Acaba de ser cancelada, por desgracia. Y con ella la línea de juguetes, que eran una pura delicia. Más información sobre su pase norteamericano en cuanto la reciba... Mientras, quédate con este dato escalofriante: **Steven E. De Souza**, el de STREET FIGHTER, trabaja en una nueva versión del héroe de nuestros sueños. ¡Horror!

☎ PIIIP Mensaje de **Sara Fernández (Sevilla)**. Pocas páginas, precio muy alto, mala impresión, peor traducción, rotulación ilegible... Pues sí, tienes toda la razón, algunos editores nacionales se están pasando. Pero hay que admitir una cosa: negociar con los japoneses resulta casi imposible –te lo digo por experiencia reciente–. Si ellos dicen que hay que imprimir de una manera, o publicar los mangas al revés... pues a fastidiarse tocan. ¿Mi recomendación del mes? Euh... ninguna, ninguna. Las cosas que leo últimamente me aburren, fíjate tú. Aunque la línea Vértigo de **Norma** –que nada tiene que ver con el manga– es de lo mejor que se ha visto...



☎ PIIIP Mensaje de **Susana Oliver (Bilbao)**. Las novelitas juveniles basadas en mangas de éxito, que se publican en **Japón** regularmente, tienen muy cruda su adaptación al mercado nacional. Son muy cortas, casi no tienen dibujos como sabes porque te has comprado alguna (lo que hace el coleccionismo) y muchas veces las escriben los propios autores. Me limitaré a decir que la prosa no es lo suyo. En cualquier caso, aquí tienes la portada de una novelita de **Miyazaki**, el Hombre-Más-Admirado. Que te aproveche.

HOYOYO

10 PREGUNTAS MANGANTES QUE PONEN TU MENTE AL LIMITE



- ¿Existe una versión en castellano del manga CAPITAN HARLOCK?
- ¿Quién es el autor de SANCTUARY?
- ¿Cómo se llama el prólogo en forma de OVA de GUN SMITH CATS?
- ¿Cuál fue la primera obra publicada en España de Takuhito Kusanagi?
- ¿Quiénes son los autores de NEO-TOKIO?
- ¿Cómo se llama el planeta en que transcurre la acción de ICZER ONE?
- ¿En qué año nació Kia Asamiya?
- ¿Cómo se llama el artista suicida de MANGA-KA, nuestro juego de cartas?
- ¿Quién es el autor del manga LA ESPADA DEL INMORTAL?
- ¿Cómo se llaman los dos personajes enfrentados en MACROSS PLUS?

RESPUESTAS: 1. No. 2. Ikegami. 3 Chapter Zero. 4. LOS MONSTRUOS DE SHANGAI. 5. Masao Yajima y Jun Hayase. 6. Isyuo. 7. 1963. 8. Gainax Yoshi. 9. Hiroaki Samura. 10. Gould Bowman e Isamu Dyson.

- De 1 a 5 aciertos. Eres un capullín, pero puedes mejorar si sigues leyendo JAPANMANÍA.
- De 5 a 7 aciertos. No está mal. Se nota que te empollas el JAPANMANÍA.
- De 8 a 9 aciertos. ¡Chaval, casi rivalizas con Mr. Montané!
- 10 aciertos. ¡ERES Mr. Montané!



PIIIP Mensaje de **Isabel Flores** (**Madrid**). Osea que fuiste tú quien fue a ver la nueva película de los POWER RANGERS. Te felicito. Te admiro. Me alucinas. Ir, verla y tener tragaderas para soportarla hasta el final ya es una proeza... pero enviarme una carta diciendo que te gustó, raya la debilidad mental. Retráctate y te devolveré la palabra. De lo contrario, olvídate de mí...

PIIIP Mensaje de **Jordi Vila** (**Barcelona**). Mira, santo de mi devoción, por más que simpatice con tu alegre desperdicio de tinta, no puedo tranquilizarte como te gustaría. El SALON DEL MANGA de este año, que según parece se celebrará la última semana de Octubre, se traslada de la **Estación de Francia** a la **Farga de l'Hospitalet**. ¿Mi opinión sobre el tema? Bueno, es indudable que el cambio –de un lugar céntrico de **Barcelona** a la periferia más lejana e inaccesible– reducirá el número de asistentes. Ha ocurrido antes con otras ferias, que una vez en la **Farga** vieron disminuir el público hasta... extinguirse. Espero que en el caso del SALON DEL MANGA las cosas vayan mejor, aunque intuyo que no, que la cosa se nos acaba. ¡Ah! Tu 10 para VIDEO GIRL Ai queda anotado.

AL APARATO: J. M. MONTANE



Me permitiréis hoy, queridos y cada vez más fieles lectores, que empiece hablando de auténtico terror. Terror desgarrador. Pero no el que podéis encontrar agazapado entre las viñetas de vuestro manga favorito, firmado por **Shirow** o **Katsura**, sino el causado por el negro vacío de las armas atómicas. Como la que cayó sobre **Hiroshima** el 6 de Agosto de 1945, a las 9 de la mañana.

Supongo que habréis leído alguna vez sobre la tragedia humana que allí se vivió y que todavía se vive: pavorosas mutaciones, mutilaciones, segundas y hasta terceras generaciones afectadas por la radiación que trajo la bomba. Pues bien, el Patronato de la FUNDACIO PELS DRETS COLLECTIUS DELS POBLES ha organizado una exposición en **Barcelona** que no os podéis perder, HIROSHIMA: MENSAJE DE PAZ ENTRE LOS PUEBOS. En ella descubriréis imágenes que muestran la desnuda crudeza de lo que ocurrió y datos, datos que corroboran las palabras del alcalde de **Hiroshima**, cuyo comentario sobre la exposición encontraréis en estas mismas páginas acompañando las mías, mucho más modestas.

HIROSHIMA: MENSAJE DE PAZ ENTRE LOS PUEBLOS es un montaje respetuoso con el pueblo japonés –del que sin duda está enamorado el comité organizador– y clama a gritos su reivindicación por parte del *fandom otaku* de nuestro país. Apoyadla. Veniros a verla a **Barcelona**, si podéis, o esperad a que se instale en el alguna ciudad más cercana a vuestro lugar de residencia. Pero no le déis la espalda. Sería como si se la diérais al país en que han nacido la mayor parte de vuestros ídolos. O a ellos mismos.

En una nota mucho más optimista –porque el deseo de paz es sólo eso, un

Sentid el desgarro del terror, y no el que podéis imaginar tras las viñetas de los mangas, sino el que recuerda en **Barcelona** la tragedia atómica de **Hiroshima**.

Por el Profesor  WANAMAKER

HABLA EL ALCALDE DE HIROSHIMA



Me alegro de todo corazón por el hecho de que se celebre en Barcelona la exposición «Hiroshima, mensaje de paz entre los pueblos». Hace medio siglo la explosión de la bomba atómica arrasó en un instante la ciudad de Hiroshima y acabó con la vida de miles de personas. Desde aquella fecha venimos transmitiendo a la comunidad internacional la verdad sobre la tragedia humana causada por la bomba atómica y recordamos el sufrimiento de una población que, por primera vez en la historia, se vio expuesta a los efectos de la radiactividad. Los horrores causados por aquella explosión han inspirado nuestra incesante súplica por la abolición de las armas nucleares. Sin embargo, existen miles de esas bombas desplegadas por todo el planeta, amenazando a la humanidad.

No debemos olvidar que el 8 de julio de 1996 el Tribunal Internacional de Justicia declaró que el uso y la amenaza con armas nucleares constituyen una violación del derecho internacional; asimismo, aconsejo no escatimar esfuerzos sinceros en favor de la reducción de las armas nucleares. Por otra parte, el 10 de Septiembre del mismo año, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó, por mayoría absoluta y con el voto afirmativo de 158 países, el Tratado General de Prohibición de las Pruebas Nucleares. De todos modos, la prohibición no es total, pues pueden realizarse experimentos sin efectuar explosiones. Esta decisión es un reflejo del auge de la corriente mundial en favor de un mundo sin arsenales nucleares. La paz no es sólo ausencia de guerras. La verdadera paz llegará con la solución de los problemas que la ponen en peligro: el aumento del número de refugiados producto de las guerras étnicas, el hambre, la pobreza, la violación de los derechos humanos, la destrucción del medio ambiente, etc. Por consiguiente, debemos seguir trabajando por la paz en el mundo, orientando nuestros esfuerzos hacia la juventud. Es de suma importancia que expliquemos de forma adecuada a las generaciones jóvenes la miseria causada por la guerra y el gran valor de la paz.

En este sentido, la celebración de la exposición, en la que se muestra una Hiroshima destruida por la explosión atómica, la fisonomía moderna de la ciudad reconstruida, y el estado actual de los arsenales nucleares, entre otros aspectos, tendrá un gran significado para el futuro de la humanidad.

Takashi Hiraoka



SUPER MANGA
PAPELES AMARILLOS



deseo, por el momento–, retomamos el pulso de la actualidad manga en nuestro país. ¿Recordáis mis palabras del mes pasado, cuando me lamentaba de la ausencia de novedades? Las cosas siguen más o menos igual, aunque **Norma Editorial** acaba de poner en circulación dos títulos destacables por muy distintos motivos.

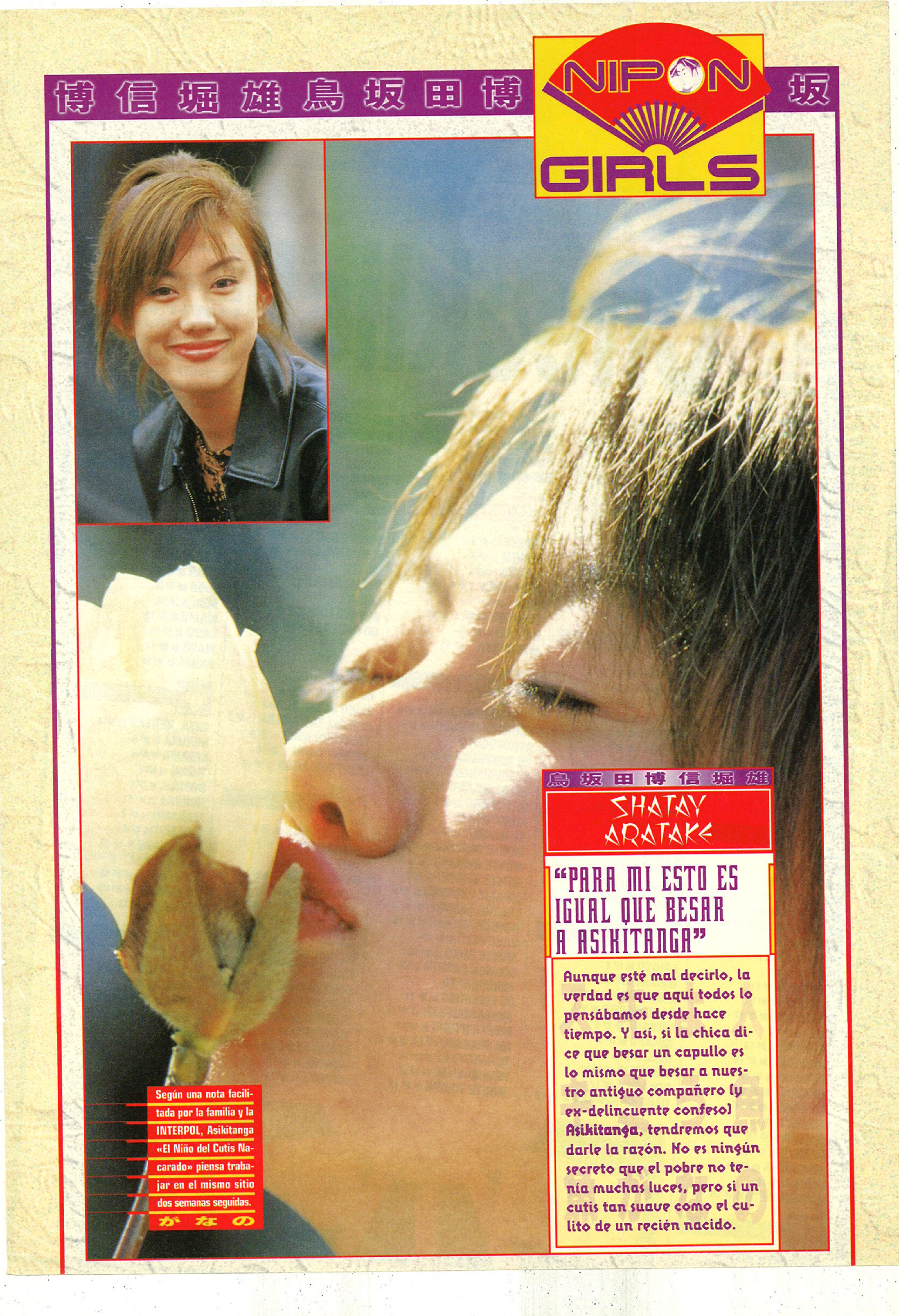
El que esperáis desde hace tiempo, VIDEO GIRL LEN (395 pesetas, serie limitada), viene a confirmar que cuando un manga tiene un mínimo de interés, se mantiene en el mercado contra viento y marea. Decidme, sino, cómo se explica que AI, la colección original, muriera hace sólo 30 días y nos topemos ya con su secuela, todavía fresca en el **Japón**. Los números cantan... Poco más hay que añadir en este sentido. VIDEO GIRL LEN es un calco de su predecesora, con la diferencia de que a **Katsura** le bastan las dos primeras páginas para introducir a su nueva heroína y plantear el conflicto que da pie a la serie.

Pero hablaba de dos lanzamientos. El otro es NEOGENESIS EVANGELION (595 pesetas, serie limitada), manga del anime que os presentábamos el mes pasado, de rápida lectura y aún más rápido disfrute. Crea adicción, vaya que sí. Puedo imaginaros haciendo cola en vuestra librería favorita para conseguir el último número, mes tras mes...

En lo tocante al anime, **Manga Films** acaba de poner a la venta la penúltima película de DRAGON BALL Z: EL REGRESO DE BROLY (1.995 pesetas, 47 minutos), con el regreso de un villano histórico, mucha acción, el espíritu de **Son Gokuh** haciendo de las suyas... y el terrible anuncio de que la serie terminará, en Octubre, con el lanzamiento de EL COMBATE DEFINITIVO. Pero siempre nos queda la saga VIRTUA FIGHTER, cuya segunda cinta está ya disponible (1.995 pesetas, 60 minutos), para seguir la senda del guerrero, gritando... ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



Continúa la sequía editorial anunciada ya el mes pasado. Sólo **Norma** parece estar al margen con los lanzamientos de **Video Girl Len** y **Neogénesis Evangelion**.



博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

SHATAY ARATAKE

“PARA MI ESTO ES IGUAL QUE BESAR A ASIKITANGA”

Aunque esté mal decirlo, la verdad es que aquí todos lo pensábamos desde hace tiempo. Y así, si la chica dice que besar un capullo es lo mismo que besar a nuestro antiguo compañero (y ex-delincuente confeso) **Asikitanga**, tendremos que darle la razón. No es ningún secreto que el pobre no tenía muchas luces, pero sí un cutis tan suave como el culito de un recién nacido.

Según una nota facilitada por la familia y la INTERPOL, Asikitanga «El Niño del Cutis Nacarado» piensa trabajar en el mismo sitio dos semanas seguidas.

かなの

Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist



ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBAKA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO
DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14
GOLPE BARAMOKU ■ Nº 15
PATADA LUBOMAKU ■ Nº 16



ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA
DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11
METRALLETA
SEPAKU ■ Nº 15



CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14
KEMUKO ■ Nº 15
KUNOKUMA ■ Nº 16
TAMO ■ Nº 16
BUYOKAMERU ■ Nº 16



CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOKA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DAROBA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14



CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKE ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14
SAYUGA ■ Nº 15
BIREI ■ Nº 15
BUNAMAKU ■ Nº 16
MALAYAKU ■ Nº 16



ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12
MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14
EISIM ■ Nº 16
SM-001 ■ Nº 16



GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13
MENORAKA ■ Nº 15



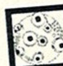
LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE KOBEKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR
DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO
DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14
HYOBURAVILLE ■ Nº 15
KAGEMIVILLE ■ Nº 15
CARCEL GANEBOTU ■ Nº 15
MUNATUBEVILLE ■ Nº 15
BOSQUE NEMABEKO ■ Nº 15
BOSQUE BUDAH ■ Nº 16
BUMAKUVILLE ■ Nº 16
MONTE
KUMARAKABE ■ Nº 16
LOKUTE ■ Nº 16
BOSQUE LUMOKE ■ Nº 16
BOYUBIVILLE ■ Nº 16



MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10
HIROFUME KOSU ■ Nº 15



OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA
DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13

OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12
BUKEBU ■ Nº 14
OPPUPA ■ Nº 14
IPU ■ Nº 15
SHOGAINO ■ Nº 15



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13
BEBORUYO-BO ■ Nº 15
YUMIKO-BO ■ Nº 15



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14



POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12
DOROMABU ■ Nº 16
KUONABA ■ Nº 16



VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12



SOLDADO CJ23



• MANAKOBO •

Necrófilo y adicto a las alucinaciones de síntesis. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Burlones por sus compañeros de las CAH. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.



PODER CJ4

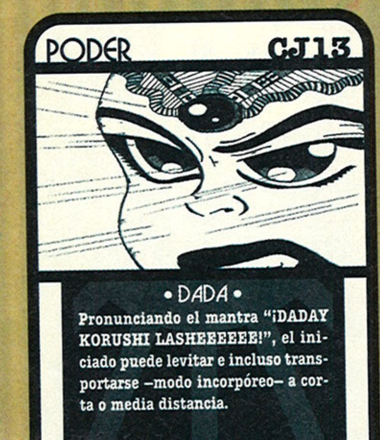


• DOBU •

Es una variable de proyección en la retina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kashomi voluntario.



PODER CJ13



• DADA •

Pronunciando el mantra "¡DADAY KORUSHI LASHEEEEEEE!", el iniciado puede levitar e incluso transportarse –modo incorpóreo– a corta o media distancia.

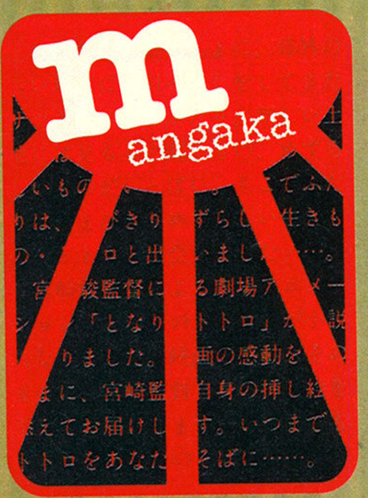


LUGAR CJ315



• MESENAROMIVILLE •

Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisontes de luz en el cielo. Su consciencia son sus propios edificios.



LUGAR CJ175

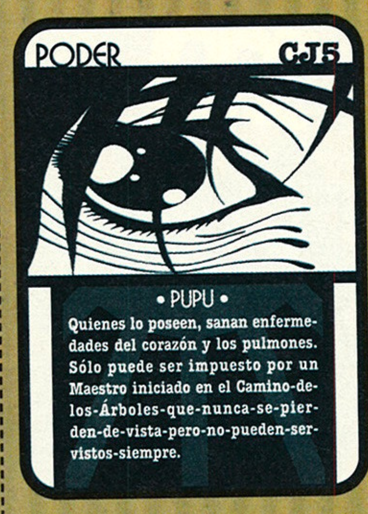


• BOSQUE SABEME •

Sus árboles son mesías de la putrefacción, contaminados hasta lo delicioso por el reciente estallido de una nube perwhër. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerath y Kilra han sido declarados "zona de intra-excepción sensitiva".

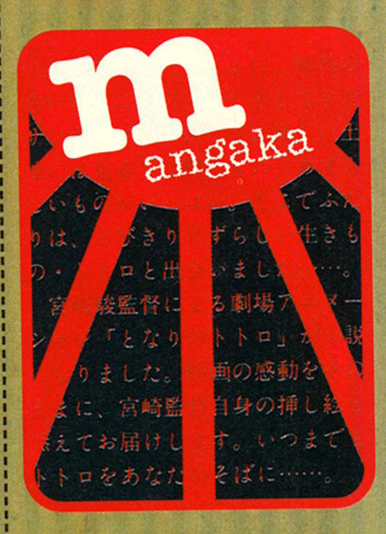


PODER CJ5

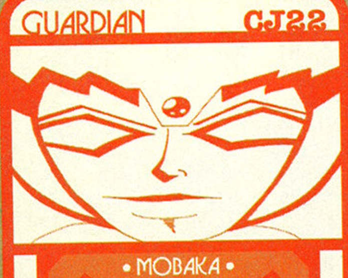


• PUPU •

Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Maestro iniciado en el Camino-de-los-Árboles-que-nunca-se-pierden-de-vista-pero-no-pueden-ser-vistos-siempre.

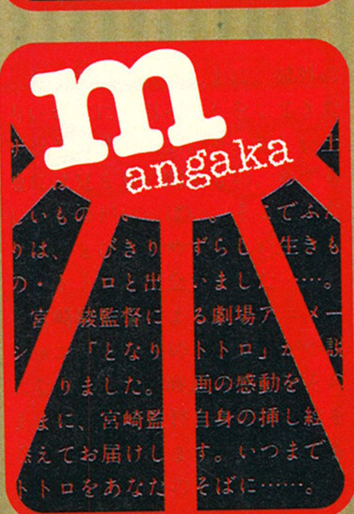


GUARDIAN CJ22



• MOBAKA •

Militar profesional que, tras muchos ciclos sirviendo como capitán de categoría ZH, volvió por voluntad propia a la Guardia Mediocre en calidad de cabo. Fue una decisión polémica que le mereció, incluso, el desprecio formal de la Fragata de Oficialistas.

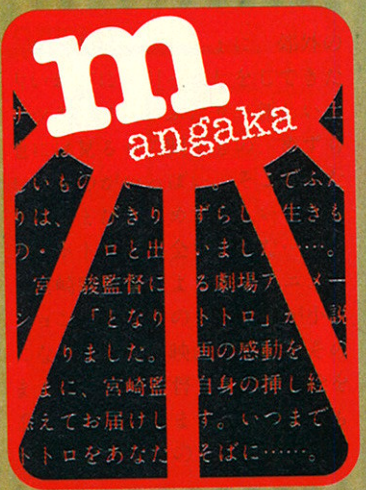


LUGAR CJ330



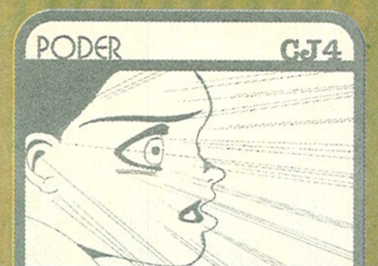
• TUBBOVILLE •

Sede de la Cúpula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. La oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkiyathu.



Mangaka

PODER **CJ4**

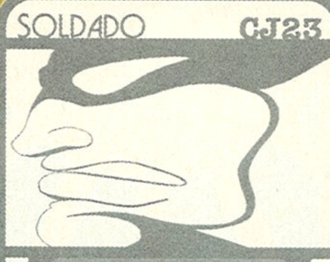


• DOBU •

Es una variable de proyección en la retina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kashomi voluntario.



SOLDADO **CJ23**

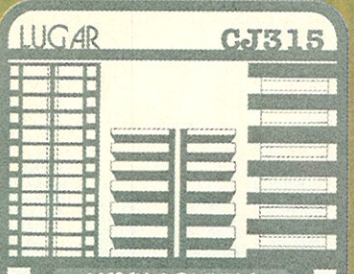


• MANAKOBO •

Necrófilo y adicto a las alucinaciones de síntesis. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Burlones por sus compañeros de las CAH. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.



LUGAR **CJ315**

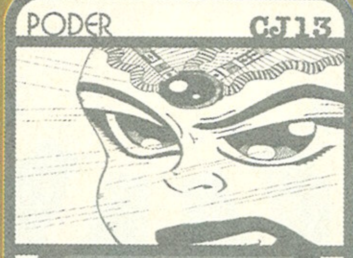


• MESENAROMIVILLE •

Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisontes de luz en el cielo. Su consciencia son sus propios edificios.

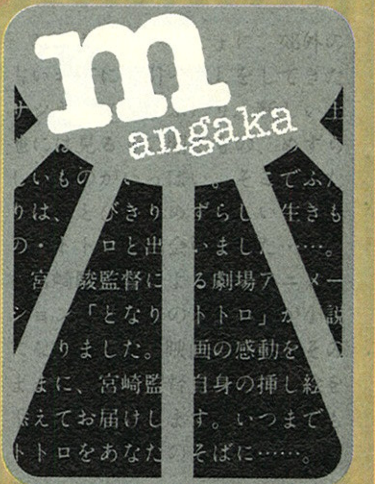


PODER **CJ13**

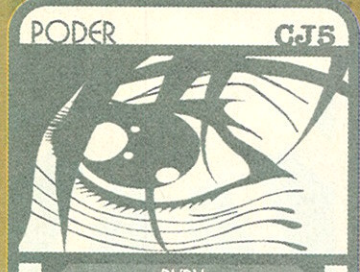


• DADA •

Pronunciando el mantra "¡DADAY KORUSHI LASHEEEEEEE!", el iniciado puede levitar e incluso transportarse –modo incorpóreo– a corta o media distancia.

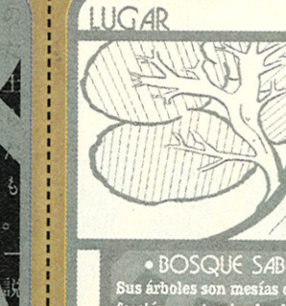


PODER **CJ5**



• PUPU •

Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Maestro iniciado en el Camino-de-los-Árboles-que-nunca-se-pierden-de-vista-pero-no-pueden-ser-vistos-siempre.



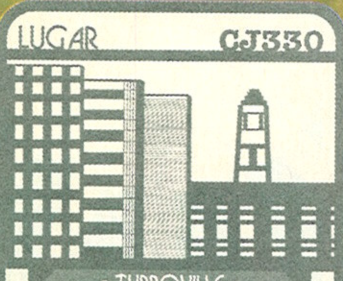
LUGAR **CJ175**

• BOSQUE SABEME •

Sus árboles son mesías de la putrefacción, contaminados hasta lo delicioso por el reciente estallido de una nube perwhër. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerath y Kilra han sido declarados "zona de intra-excepción sensitiva".



LUGAR **CJ330**

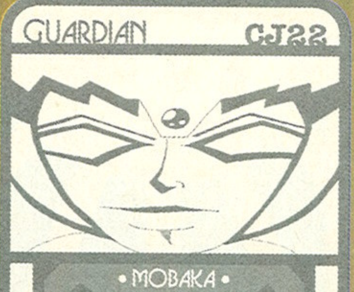


• TUBBOVILLE •

Sede de la Cúpula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. La oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkiyathu.

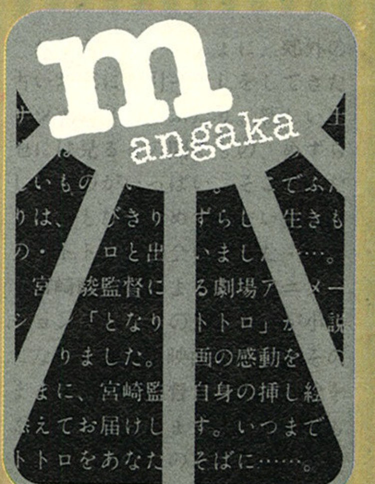


GUARDIAN **CJ22**



• MOBAKA •

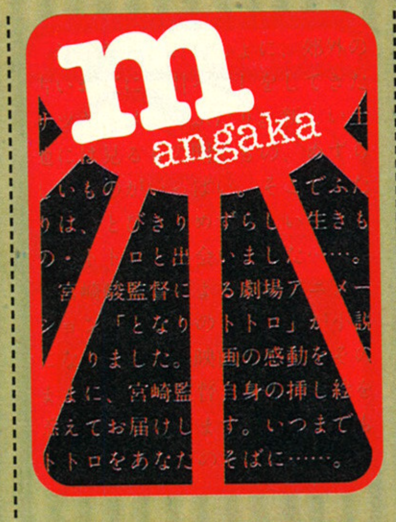
Militar profesional que, tras muchos ciclos sirviendo como capitán de categoría ZH, volvió por voluntad propia a la Guardia Mediocre en calidad de cabo. Fue una decisión polémica que le mereció, incluso, el desprecio formal de la Fragata de Oficialistas.





• SEYABO •

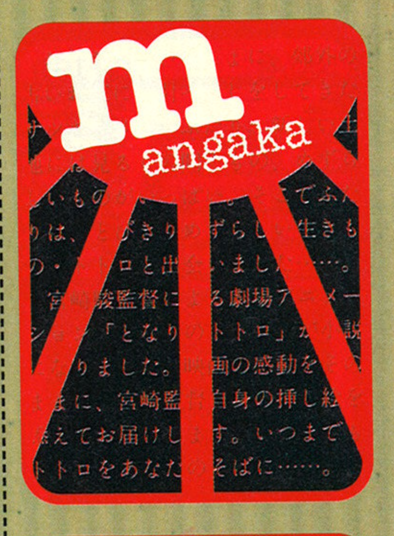
Nombrada en honor de la revuelta purulenta que, gracias a la Maldición de Tayashe, hizo brotar durante una semana la palabra “no” de los labios del Emperador Kouko. Es de un Nivel de Sofisticación Involuntaria 8.

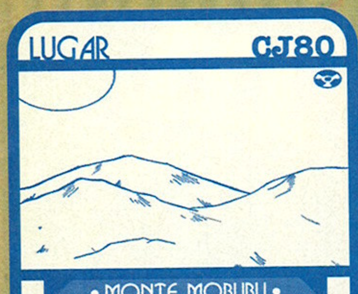




• LAMUNOBOVILLE •

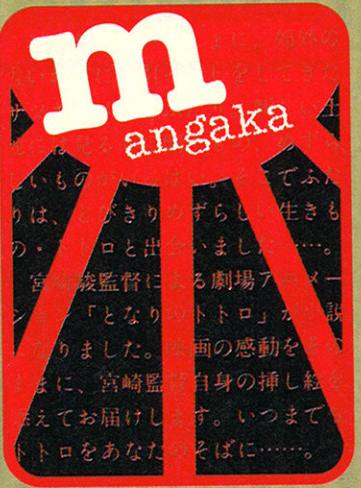
Por el carácter reservado de sus habitantes, es conocida en toda la Dimensión como “Villa Muda” (del perionoide Lamno, o “Sin Voz”). Es el lugar ideal para los amantes del silencio.





• MONTE MOBUBU •

En permanente invierno, las fincas de Mobubu son propiedad de destacados miembros de la Alta Cuna de Haki; como Taburo Kilipoh, el “rey de la sincronía astral”.





• AMEKOKI-BO •

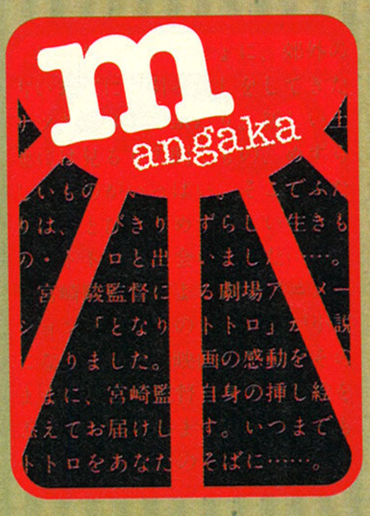
“Que tu manto protector otorgue fertilidad a nuestra especie hasta convertirla en la más numerosa de entre todas las estériles, oh Yupeka, Diosa de Toda Santidad...”





• MONAMUBO •

Es el mayor especialista en desactivación de Boomdroides y pertenece a la élite de las CAH. Se formó como extractor de rarhüm de la cárcel de Kanomaro, donde cumplía condena como violador.





• TAISEKU •

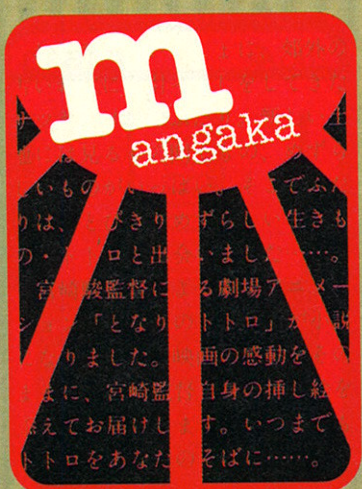
Una sacerdotisa traza tres pentagramas en el suelo, proclama su pertenencia al Diablo Shüch... y consigue que la suerte favorezca a un hakiano censado en la casa de piedra de Onimoke.





• SEINIVILLE •

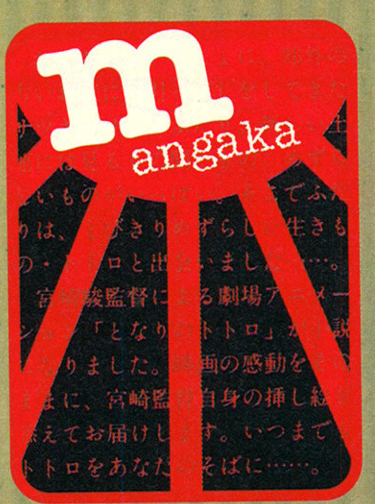
Es uno de los destinos turísticos preferidos por la etnia kahuyo, dada su inclinación vertical a la magia horizontal. En sus mansiones se celebran algunos rituales mesiánicos de iniciación.





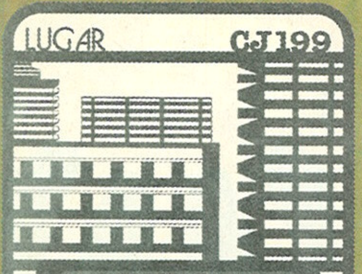
• TERUKAVILLE •

Kuako, su Circuito de Vehículos Pulso-Veloces (VPV), es el más grande y peligroso de entre los 12 que han sido construidos en Haki.



mangaka

LUGAR **CJ199**

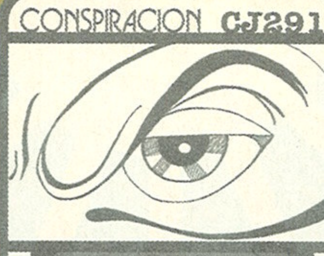


• LAMUNOBOVILLE •

Por el carácter reservado de sus habitantes, es conocida en toda la Dimensión como "Villa Muda" (del perionoide Lamno, o "Sin Voz"). Es el lugar ideal para los amantes del silencio.

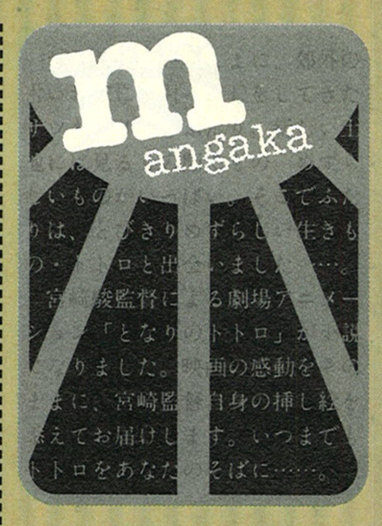


CONSPIRACION **CJ291**

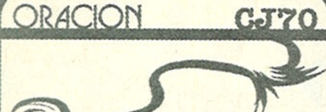


• SEYABO •

Nombrada en honor de la revuelta purulenta que, gracias a la Maldición de Tayashe, hizo brotar durante una semana la palabra "no" de los labios del Emperador Kouko. Es de un Nivel de Sofisticación Involuntaria 8.



ORACION **CJ70**



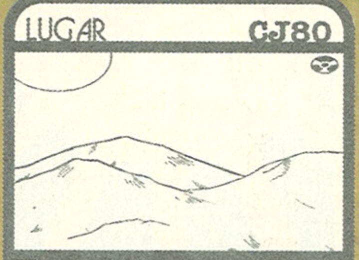


• AMEKOKI-BO •

"Que tu manto protector otorgue fertilidad a nuestra especie hasta convertirla en la más numerosa de entre todas las estériles, oh Yupeka, Diosa de Toda Santidad..."

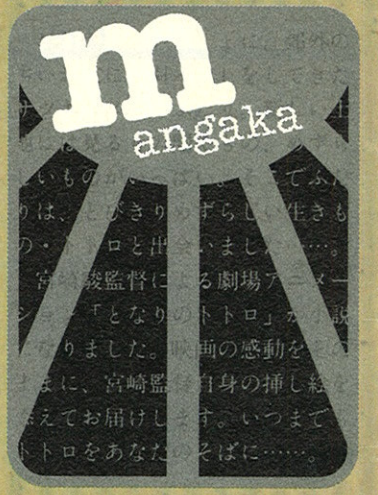


LUGAR **CJ80**

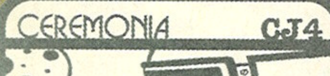


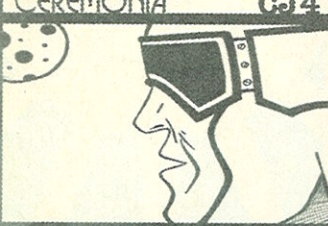
• MONTE MOBUBU •

En permanente invierno, las fincas de Mobubu son propiedad de destacados miembros de la Alta Cuna de Haki; como Taburo Kilipoh, el "rey de la sincronía astral".



CEREMONIA **CJ4**





• TAISEKU •

Una sacerdotisa traza tres pentagramas en el suelo, proclama su pertenencia al Diablo Shüch... y consigue que la suerte favorezca a un hakiano censado en la casa de piedra de Onimoke.

SOLDADO **CJ19**



• MONAMUBO •

Es el mayor especialista en desactivación de Boomdroides y pertenece a la élite de las CAH. Se formó como extractor de rarhüm de la cárcel de Kanomaro, donde cumplía condena como violador.

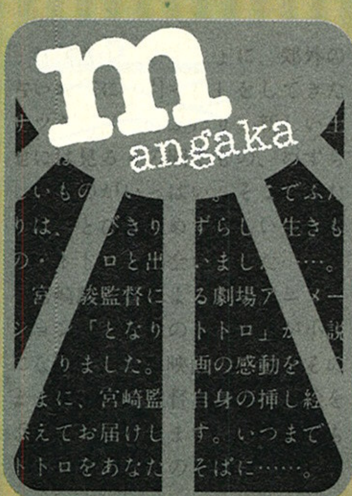


LUGAR **CJ400**

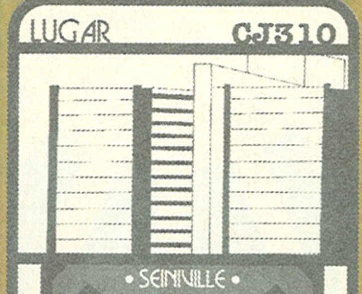


• TERUKAVILLE •

Kuako, su Circuito de Vehículos Pulso-Veloces (VPV), es el más grande y peligroso de entre los 12 que han sido construidos en Haki.

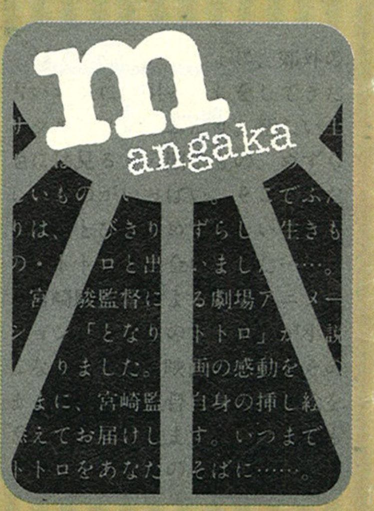


LUGAR **CJ310**



• SEINVILLE •

Es uno de los destinos turísticos preferidos por la etnia kahuyo, dada su inclinación vertical a la magia horizontal. En sus mansiones se celebran algunos rituales mesiánicos de iniciación.





博信堀雄鳥坂田博 NIPON GIRLS 坂

鳥坂田博信堀雄

URUWE SONODA

"TRABAJO MENOS QUE LOS ALBAÑILES DE DE LUCAR"

Es fácil decirlo pero realmente difícil probarlo. Los operarios de **De Lúcar** están a tan sólo unas horas de la plusmarca mundial de «Perrismo Total» y ya son los dueños absolutos del record de «Excusas Absolutamente Infames». La verdad es que Uruwe trabaja menos que el peluquero de **Mario Conde** o el confesor de **Mayerick** pero, aún así, no les llega ni a la suela de los zapatos.

Trabaja menos que el profesor de Latín de Poli Díaz «El Potro de Vallecas» y es completamente feliz viendo la vida pasar abrazada a su blanda almohada.

がなの